

重返 吞噬万物

它永远不会被摧毁！



調查員再次面對這個駭人外星生物的威脅，再次吞噬其他一切！這組卡牌修改和增強了經典的劇情，它有新的地點、敵人、故事卡和獎勵。它還增加了新的選項，為遊戲組織者帶來多組史詩模式和一個新的現實溶蝕表

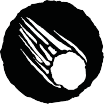
，甚至更多的可重玩性。

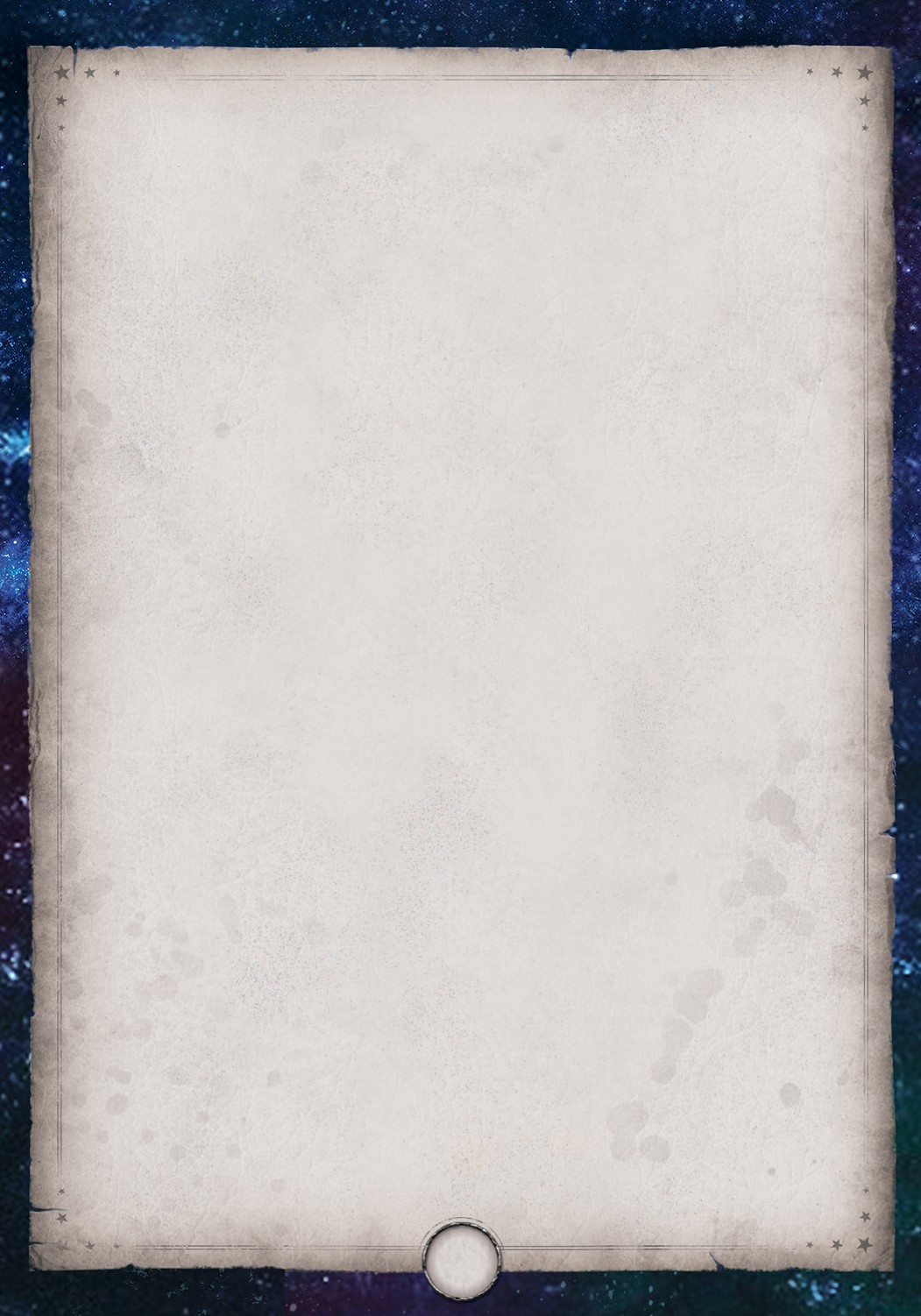
這個冒險中需要一個《吞噬萬物》獨特冒險才能遊玩。

蓝色字体为译者注：为了和原版

扩展图标

软泥一致剧情卡使用繁体

本擴展中的每張卡牌。的編號前方均有此符號，可供玩家辨認。

主题内容

本擴展包含多個遊戲主題，可以相互獨立（任意組合）使用，或者一起使用。

Æ **個體代號5U-21**：卡牌1-5包含一個全新的調查員和她的專屬卡牌。使用這個調查員的規則可以從第3頁開始找到。

Æ **新的遊戲內容：**卡牌6-9和11-21包含了那些《吞噬萬物》新內容。加入這些內容的規則可以從第5頁開始找到

。這還包括一個新擴展的現實溶蝕表

，可以在第8-20頁找到。

Æ **新的遊戲組織者規則：**所有9張編號為10的卡牌，以及從第21頁開始的新規則，遊戲組織者可以用來在多組史詩模式的《吞噬萬物》加入這些。

t

2

# 个体代号5U- 21



僅當“樣本已取回”時方可閱讀：

*只剩下幾個研究員還在對隕石碎片做各種檢驗。他們還沒能研究得出任何結 論，從隕石里跑出了第二頭生物。研究營地內爆發恐慌，但是因為這種生物並不會立即開始攻擊，你湊近觀察，靜靜等待。它開始跟着你，像只迷路的小鴨子，你去哪兒它也去哪兒。*

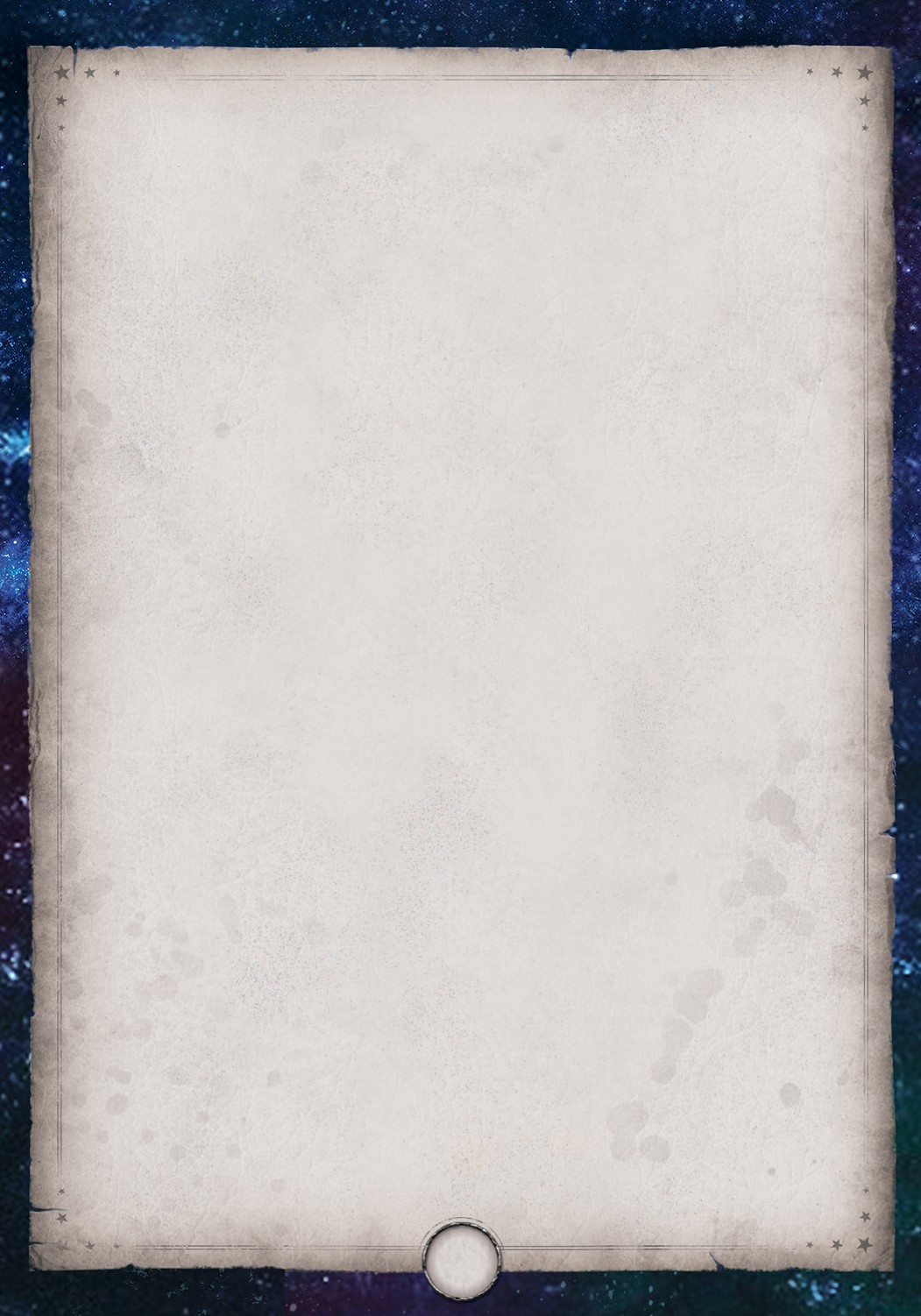
這就是她的開始。這種感覺似乎完全脫離了個體代號8L-08的其他眾多後代的行為。相反，她似乎更像是了我們人類

。它並不是吞噬純粹的本能，而是只在被指使或進食時才會吞噬。我們給這個個體代號起了一個新的名稱： 5U-21。

在情感上依戀如此陌生的東西是一種真正的人類的才有的特徵。但隨着5U-21的成長，並適應了越來越多的人類習慣

，她似乎也依戀着我們。她已經開始在幾乎所有層面上模仿人性。她已經改變了一個人的形狀，甚至直接採用了某些人體器官的功能。一些研究人員甚至開始親切地稱之為“蘇子”。

3

由於蘇子獨特的生理，她很快會說話，甚至學會了幾種語言。與實驗代號8L-08的其他特徵不同，蘇子可以與物質接觸而不吞噬物質。這意味着她可以穿衣服，操作工具，幾乎是人類能做的任何事情。雖然她不是真正的人類，但她已經表現出了一種想要成為人類的意願非常強烈。

我們不相信蘇子對我們有任何惡意。事實上，她似乎對大多數人類都相當友好，儘管她只對人類有同情心。因此，我們不能完全完全放鬆警惕。由於她不能真正同情其他生物，因此允許蘇子在實驗室範圍之外活動是有風險的。如果她轉向我們——如果她的胃口變得難以控制

——她可能會構成和8L-08本身一樣多的危險。

也就是說，我們研究過蘇子的能力和行為舉止的人，證明她的能力，以及她想以任何方式提供幫助的真誠願望。我們相信，只要蘇子被密切關注，她就可以成為該基金會的寶貴資產。

個體代號5U-21，也被稱為“蘇子”，是《詭鎮奇談：卡牌版》的一個中立調查員。該調查員可以用於任何冒險或獨立的冒險，在構建牌組時遵循選擇調查員的標準規則。

Æ 注釋：當處理個體代號5U-21的現實溶蝕弱點時，使用她的現實溶蝕參考卡，而不是本規則書中的現實溶蝕表或吞噬萬物規則書中的

。

4

# 新的游戏内容

當設置吞噬萬物時，玩家（或遊戲組織者）可以選擇添加此擴展中包含的附加內容。為了做到這一點，請使用與原始規則手冊第13- 15頁相同的指導和劇本設置說明來設置場景

，並進行以下修改：

## 游戏设置

Æ 當收集遭遇組時，也要收集 包含在這個擴展中的遭遇組：*重返吞噬萬物*和*米戈入侵II*。這些設置由以下圖標表示：

Æ 將*米戈入侵II*遭遇組的所有卡牌放在一邊

，位於場外。

Æ 設置地點時，將原本“隔離區”中加入4個新的“隔離區”一起洗牌，然後從中刪除其中5個，而非1個。正常擺放這些地點。

Æ 如果在*單組團隊模式*下遊玩，從遊戲中移除全部*畸變復體*。如果是*多組史詩模式*，把全部*畸變復體*交給活動組織者。

Æ 吞噬萬物規則手冊；它的現實溶蝕不會在這個場景中使用。（有關更多信息，請參考本規則手冊第7頁中的規則。）

单团队下，可以改为在场景3推进时，将调查员

数量的一半（向下取整）畸变复体放到一边。

5

## 新规则及注释

Æ 當你被要求隨機抽取一個第一章的故事卡時，在*米戈入侵II*的遭遇組加入3個新的故事卡，總共有7個故事卡。

Æ 有些影響允許調查員影響“任何團隊”中的調查員。如果使用*單個團隊*模式，則只有一個組會受到影響（您的）。如果在*多組史詩*模式，可以選擇任何組

（包括你自己的）。與其他團隊進行溝通和制定策略，以充分利用這些能力。

= 作為一種變體規則，在*多組史詩*模式下，遊戲組織者可以選擇允許教堂、水塔、屠宰場和破舊墓地的能力也以這種方式發揮作用。如果是這樣，當調查員激活這些能力之一時，他們可以選擇任何一個團隊，並將該能力的所有影響視為適用於該群體的遊戲狀態。（注意：這隻改變了這些地點的效果的文本，而不是改變了它們的觸發條件。）如果使用了這個變體，事件組織者應該在遊戲開始之前明確指出這一點。新的畸變復體敵人只在史詩多人模式中使用，並且只在遊戲組織者的決定。

Æ （有關更多信息，請參見第20頁。）

6

## 增加现实溶蚀

當遊玩《重返吞噬萬物》時，使用下面頁面的表格，而不是原來《吞噬萬物》規則書的第16-19頁的表格。

當進行現實溶蝕時，標記的順序抽取，不是原來的方式，同時抽取兩個標記，並在結算現實溶蝕標記的組合，而是依次抽取每個標記。找到在現實溶蝕表的最左邊列中的第一個標記，然後找到在下一列中的第二個標記

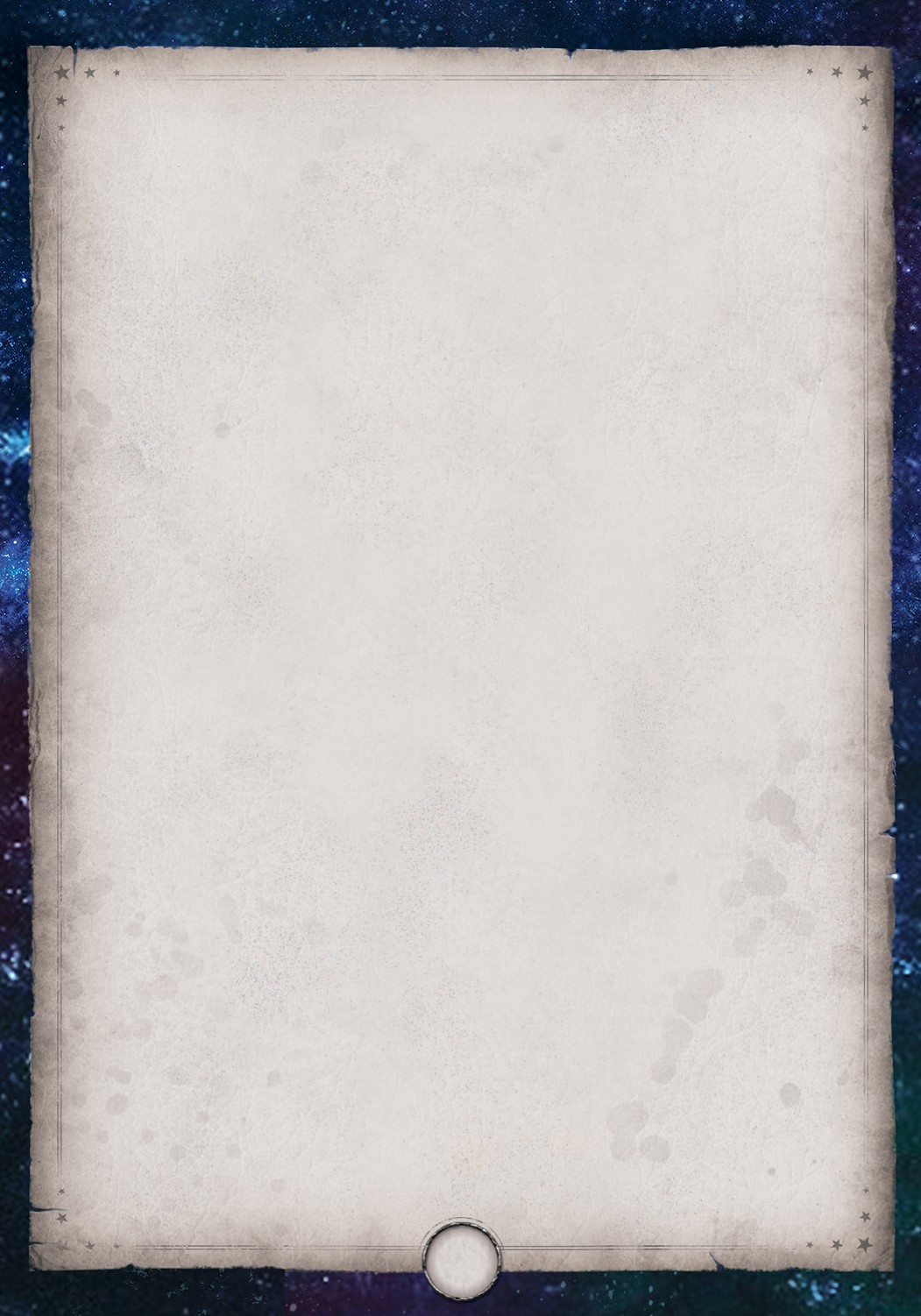
，並執行吞噬效應。

Æ 如果您抽取了一個未列出的標記，請忽略它，並從混亂袋中抽取一個新的標記來替換該標記。

Æ 如果您的標記組合中列出的吞噬效應由於任何原因無法解決，請將抽取的標記 返回混亂袋中，並重新開始這個過程。 例Æ子：蘇子抽取一張現實溶蝕的遭遇卡，並被指示從混亂袋中抽取兩個代幣，一次一個。第一個是一個沒有列在現實溶蝕表中的標記，所以她忽略了它，並抽取了另一個標記，這是一個“-3”標記。對於她的下一個標記，她抽取了一個“-2”。她在現實溶蝕表中找到了這行，按照她顯示的順序列出了這兩個標記（左列-3，右列

-2），並執行了那裡列出的吞噬效應（在這種情況下，她的“未來”）。

7



8

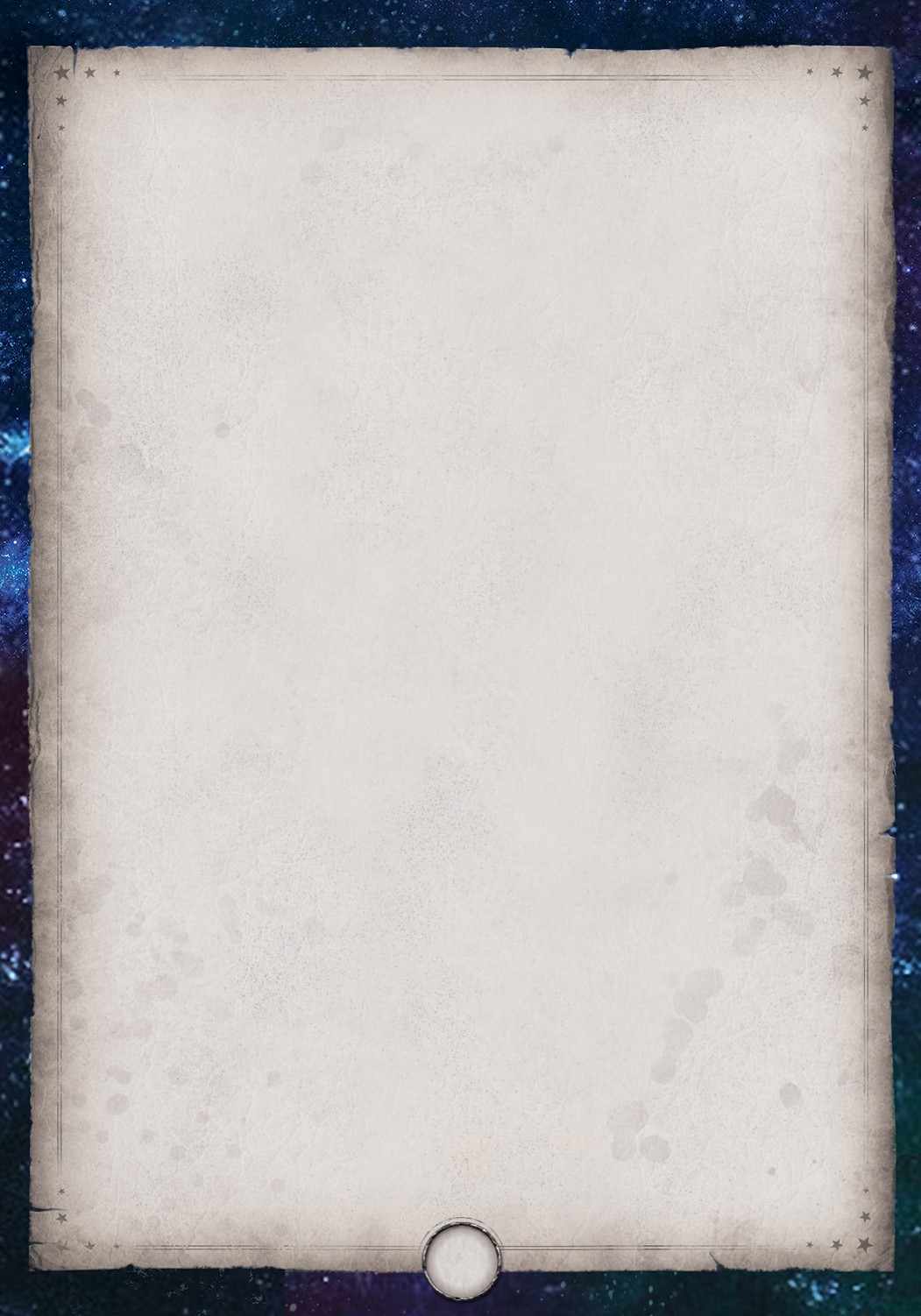
## 现实溶蚀

**“個體代號8L-08”張開了他的巨口，開始吞噬⋯⋯**

（如果翻開的混亂標記和以下列舉的任何組合都不同，或者如果列出的具象無法被吞噬，抽出兩個新的混亂標記並再次查看下表。）

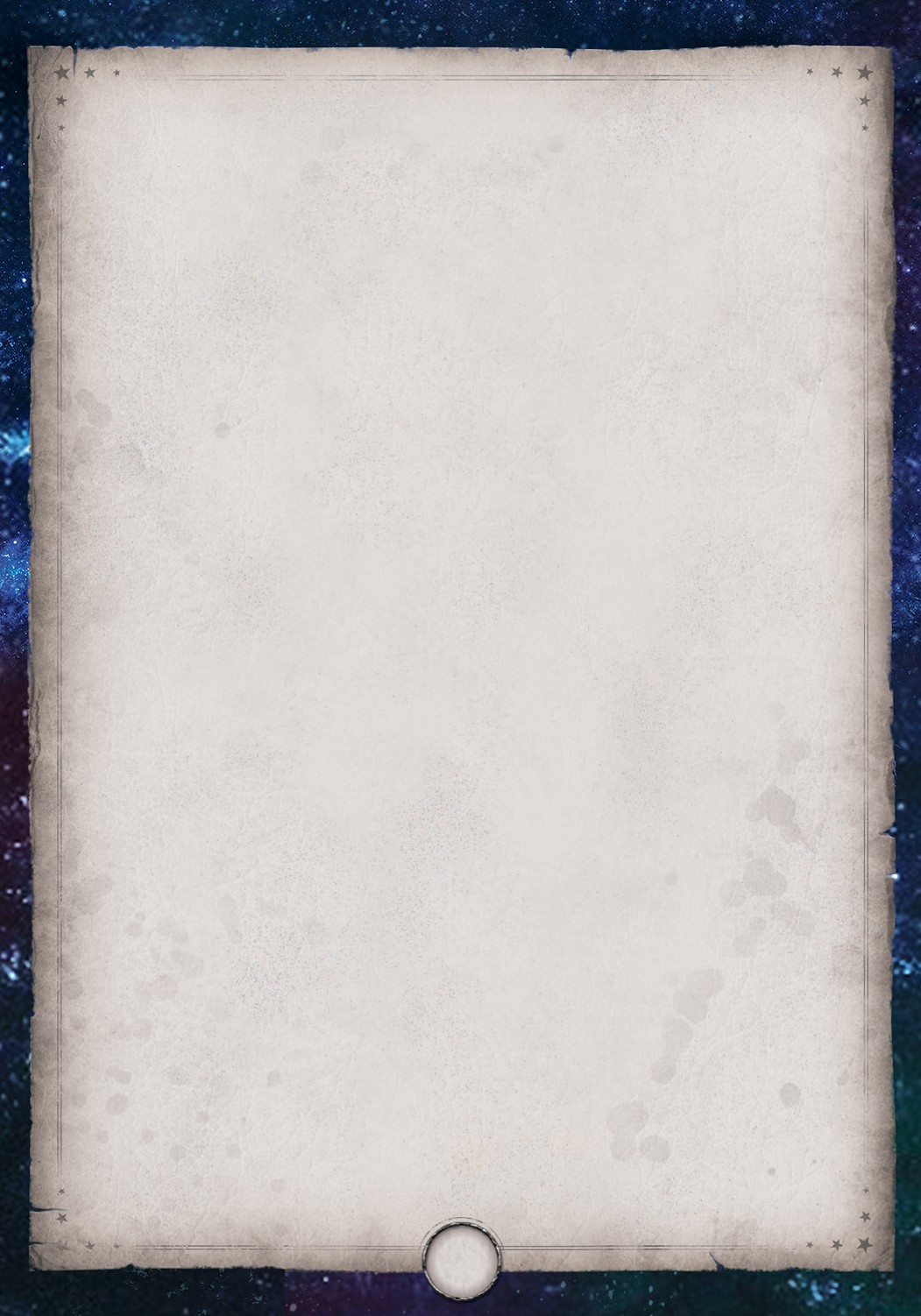
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **第一個標**  **記** | **第二個標**  **記** | **被吞噬的現實具象** |
|  |  | ⋯⋯失敗的概念。本輪的剩餘時間裡  ，只要你技能檢定失敗，你就會以0  成功通過鑑定。 |
|  |  | ⋯⋯你的不幸。將此混亂標記放在一邊。下次你的技能檢定，改為抽取這個 混亂標記來代替(如同從混亂袋中抽取）。 |
|  | +0/+1 | ⋯⋯你最大的缺點。查找你牌堆的任  意1張弱點卡牌，其被吞噬。 |
|  | / | ⋯⋯離你最近的非精英敵人。 |
|  | / | ⋯⋯你所在地點的1張詭計卡牌 |
|  | –1/–2 | ⋯⋯你調查員卡牌上的1點傷害和1點  恐懼。 |
|  | –3 到  –5 | ⋯⋯你的1個資源，在你控制的卡牌上放置2個充能、子彈、秘密、供給或證據。 |
|  | –6 到  –8 | ⋯⋯你選擇的1張手牌，然后抽三張牌  。 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ⋯⋯你的財富。將此 混亂標記放在一邊。下次你的技能檢定，改為抽取這個混亂標記來代替(如同從混亂袋中抽取） |
|  |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何有用的東西。 |
|  | 任意 | ⋯⋯ 之後抽出的那個混亂標記。 |
| +1 |  | ⋯⋯你的毫無準備。增加1的對策。 |
| +1 |  | ⋯⋯你的不幸。查找你的牌堆和棄牌堆中祝福的卡牌，並把它們加到你的手中。 |
| +1 | +0/+1 | ⋯⋯你的玩家參考卡。 |
| +1 | / | ⋯⋯你的無知。發現你所在地點的1個  線索。 |
| +1 | / | ⋯⋯1個最近的敵人生命值。（造成1  点傷害。） |
| +1 | –1/–2 | ⋯⋯友誼。調查員們不能對他人的技能檢定投入卡牌，直到本輪結束。 |
| +1 | –3 到  –5 | ⋯⋯你的謹慎。在結算3次“現實溶蝕 ”，無視本效果。 |
| +1 | –6 到  –8 | ⋯⋯你的幽默。直到下一輪結束，每當你笑，受到一點恐懼。 |
| +1 |  | ⋯⋯你的幸運。查找你的牌堆和棄牌堆中詛咒環繞的卡牌，並把它們加到  你的手中。 |



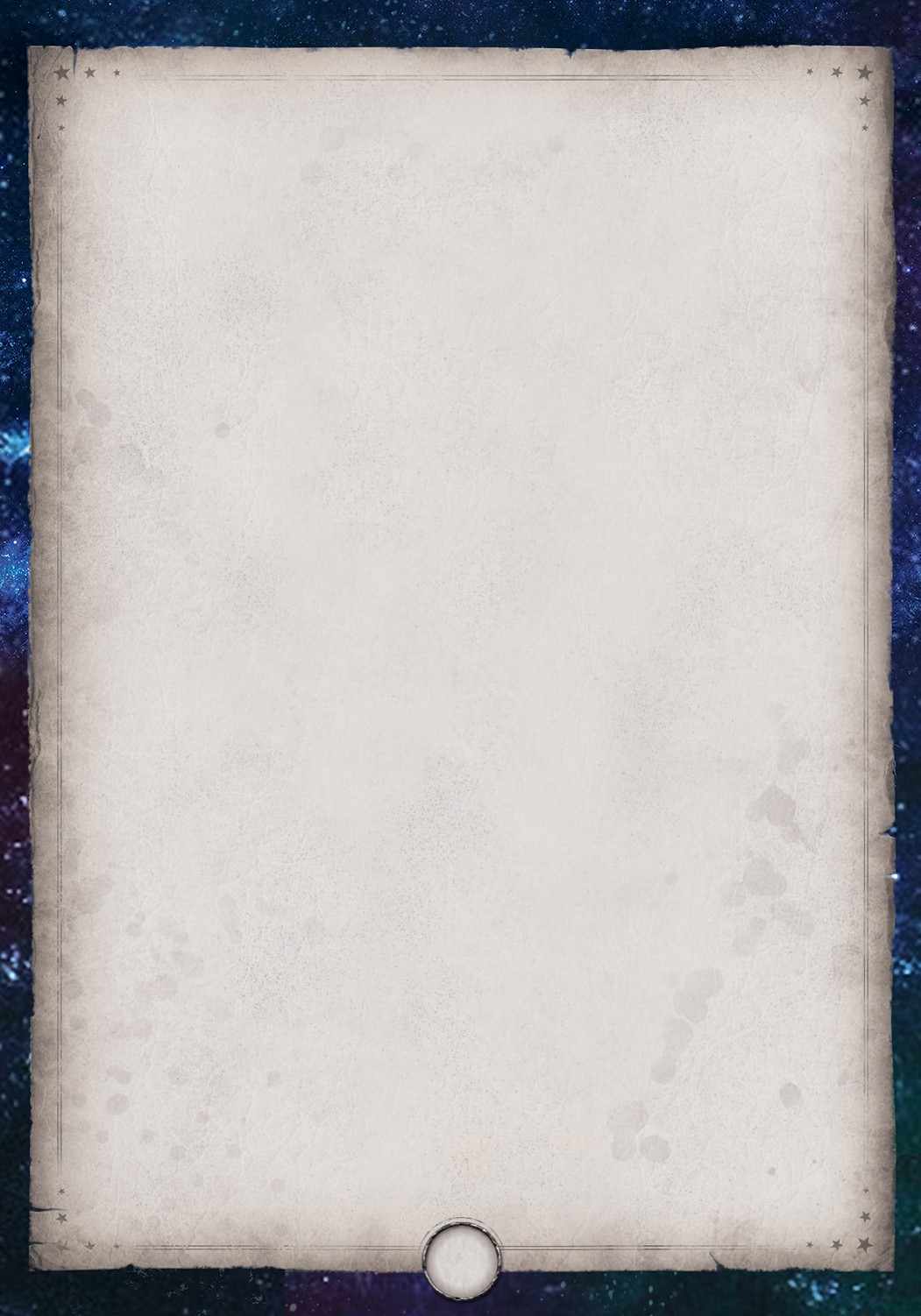
9

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| +1 |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何絕對没  有用的東西。 |
| 0 |  | ⋯⋯這一次什麼都沒有吞噬 |
| 0 |  | ⋯⋯危險。直到本輪結束，你不會引起藉機攻擊。 |
| 0 | +1 | ⋯⋯你的薪水。查找你手中每張可以使你獲取資源的卡牌。這些卡牌被吞噬。 |
| 0 | 0 | ⋯⋯你所在地點的1 個線索。 |
| 0 |  | ⋯⋯你的聲音。你不能說話也不能製造噪音，直到本輪結束。 |
| 0 |  | ⋯⋯你所在團隊的食物和飲用水。你所在團隊不能消耗食物和飲用水，直到你所在團隊對個體代號8L-08造成了至少3點傷害。 |
| 0 |  | ⋯⋯語言的概念。在調查員階段結束之前，你只能胡言亂語。 |
| 0 |  | ⋯⋯光。每位調查員在關閉或遮蓋所有光源的情況下進行遊戲（手電筒除外），直到本輪結束。 |
| 0 | –1 | ⋯⋯它自身，然後它反芻自身。對個  體代號8L-08造成1點傷害。 |
| 0 | –2 | ⋯⋯同情心。每位調查員不能治癒其他調查員（仍然可以治癒自己）。 |
| 0 | –3 | ⋯⋯所有復體敵人的傷害。 |



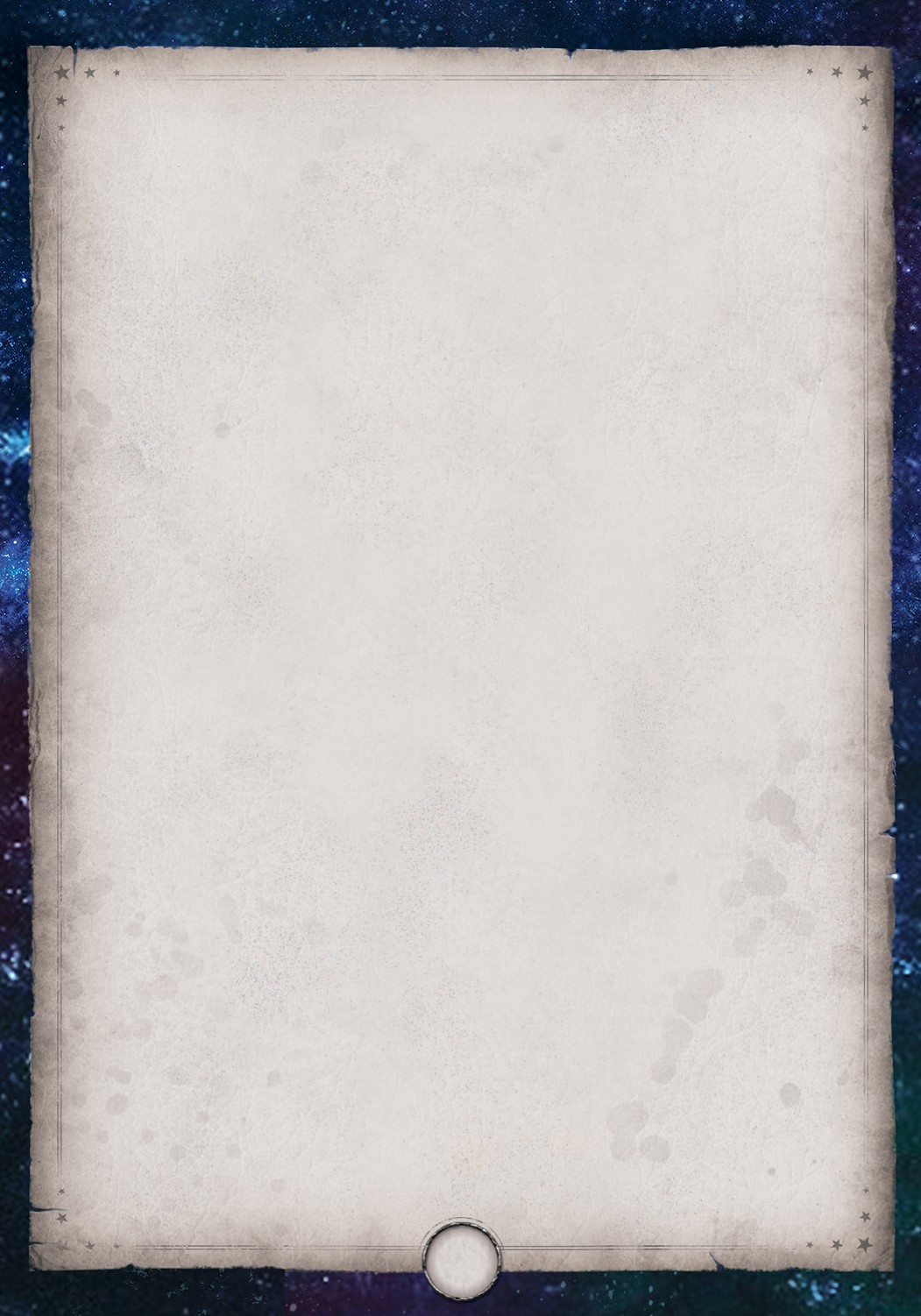
10

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 0 | –4/–5 | ⋯⋯一些有營養的東西！治癒"個體代  號8L-08"的3點傷害。 |
| 0 | –6 to  –8 | ⋯⋯你的一條手臂。在剩下時間裡，你減少一個手部槽位。 |
| 0 |  | ⋯⋯你的秘密。直到本輪結束，你牌  堆頂的牌始終揭示。 |
| 0 |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何没有用  的東西。 |
| –1 |  | ⋯⋯你的迷你卡（用其他東西標記所  在地點）。 |
| –1 |  | ⋯⋯你的信仰。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算  本表的效果。 |
| –1 | +1 | ⋯⋯你的誠實。直到本輪結束，你只能說謊（除非是遊戲組織者）。 |
| –1 | 0 | ⋯⋯無私的概念。直到本輪結束，調查員不能影響或互動其他調查員威脅區的卡牌。 |
| –1 |  | ⋯⋯你的希望。將你的基礎變為0直至下一個神話階段結束。 |
| –1 |  | ⋯⋯你的好奇心。將你的基礎 變為0  直至下一個神話階段結束。 |
| –1 |  | ⋯⋯你的準確度。將你的基礎變為0  直至下一個神話階段結束。 |
| –1 |  | ⋯⋯你的專注力。將你的基礎 變為0  直至下一個神話階段結束。 |



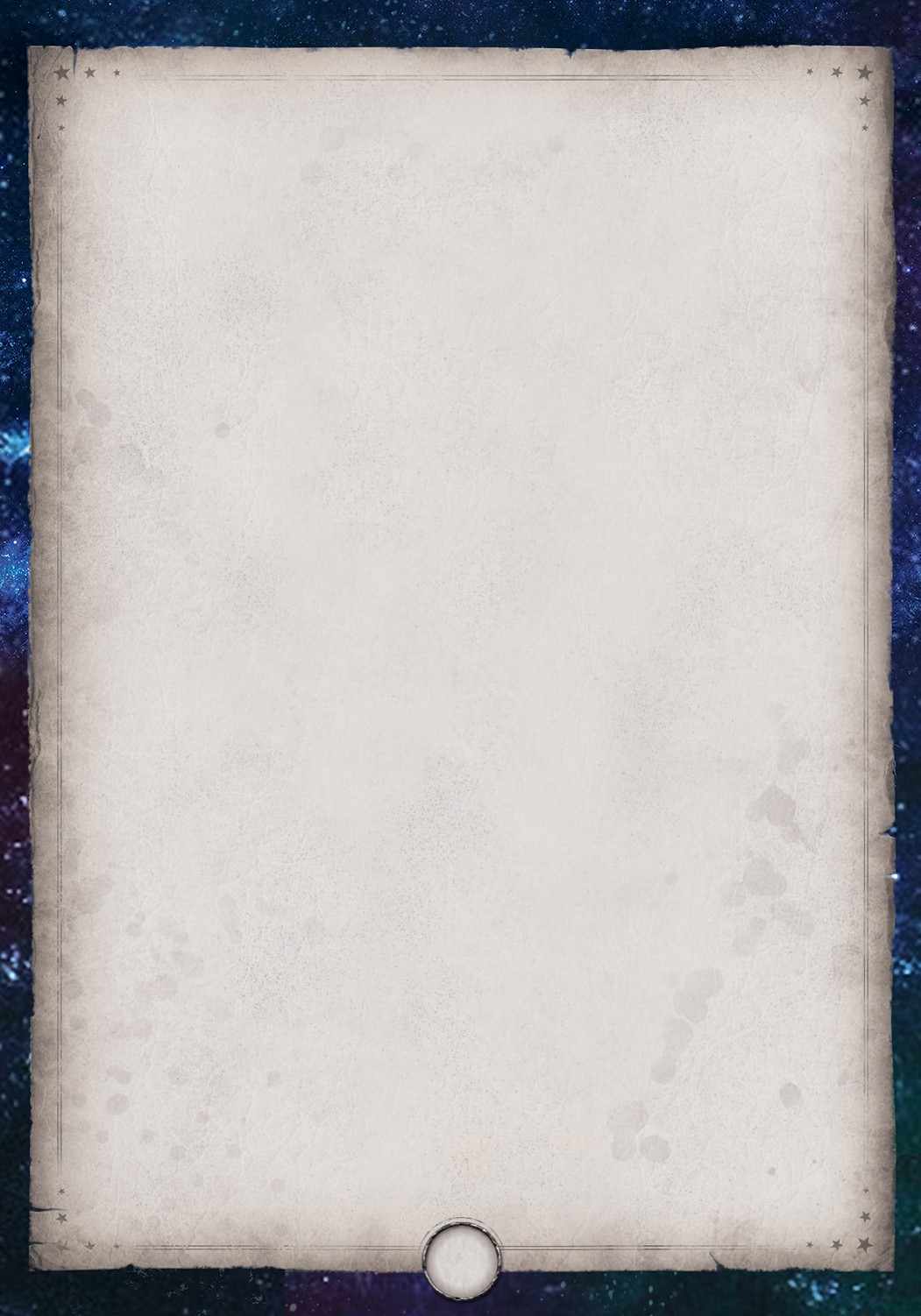
11

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| –1 | –1 | ⋯⋯你的多才多藝。你不能打出或使用不符合你調查員職階的卡牌，直到本輪結束。 |
| –1 | –2 | ⋯⋯你的手機 |
| –1 | –3 | ⋯⋯混亂袋。從混亂袋中移除所有標  記，將其放到另一個容器。 |
| –1 | –4/–5 | ⋯⋯你的手牌、棄牌堆、遊戲區域共計5張等級1-5的卡牌。 |
| –1 | –6 到  –8 | ⋯⋯你的精神。在剩下時間裡，你減少一個法術槽位。 |
| –1 |  | ⋯⋯你的疑惑。將這個 混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –1 |  | ⋯⋯1個或更多由遊戲組織者選擇的混  亂標記。 |
| –2 |  | ⋯⋯名字的概念。直到本輪結束，調查員們不能打出或入場帶有獨特符號的卡牌。 |
| –2 |  | ⋯⋯你的信仰。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算  本表的效果。 |
| –2 | +1 | ⋯⋯你控制的和手牌中的鞋子卡牌。 |
| –2 | 0 | ⋯⋯你所在地點和連接地點的各1個線索。 |
| –2 |  | ⋯⋯你牌堆的前3張卡牌。 |
| –2 |  | ⋯⋯你手牌中由你選擇的一半的卡牌。 |



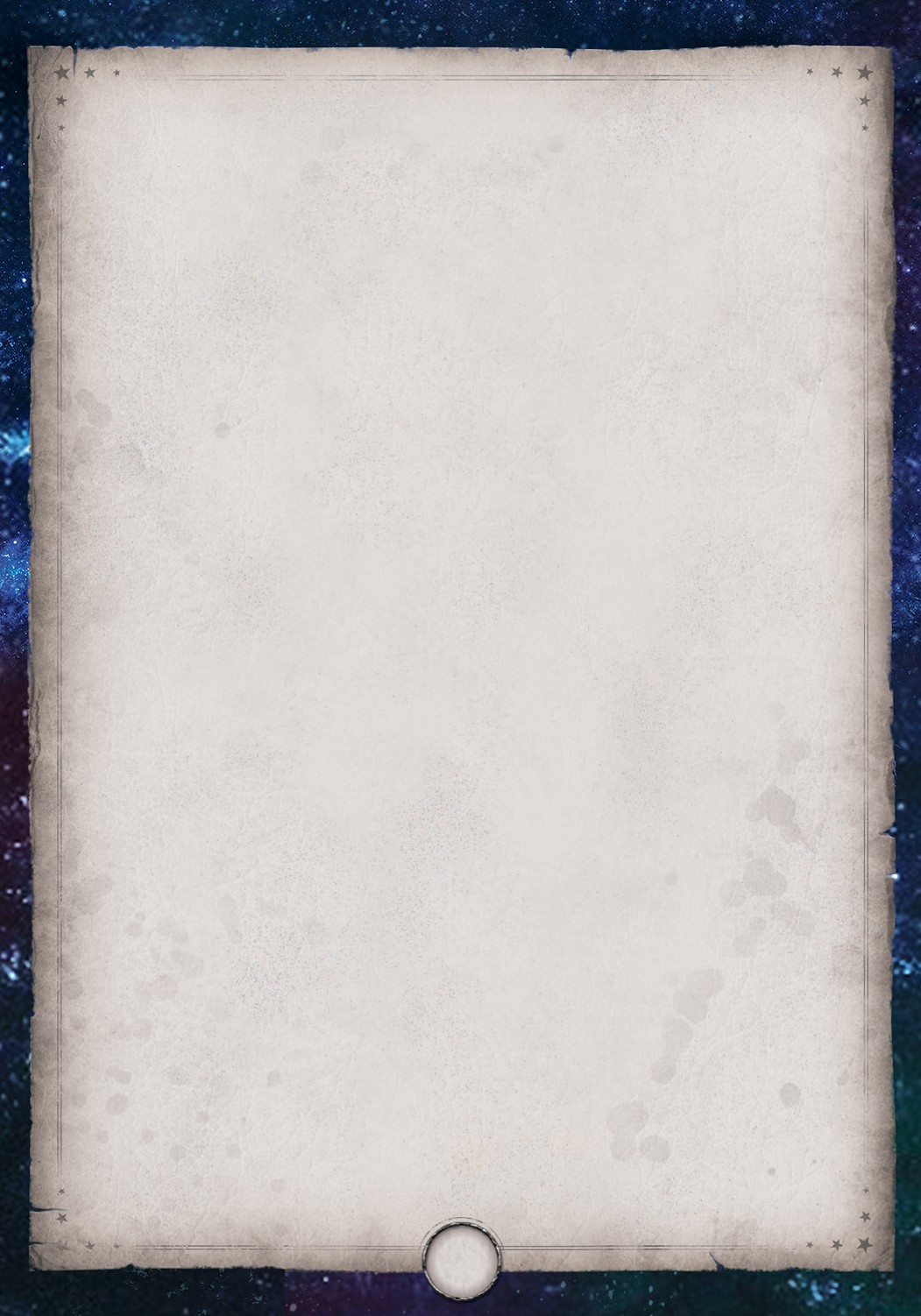
12

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| –2 |  | ⋯⋯你手牌中隨機1張卡牌。 |
| –2 |  | ⋯⋯你棄牌堆的前3張卡牌。 |
| –2 | –1 | ⋯⋯你的慣用手。直到本輪結束，你不能使用你的常用手。 |
| –2 | –2 | ⋯⋯你的牌組收納盒。 |
| –2 | –3 | ⋯⋯你的調查員牌套。 |
| –2 | –4/–5 | ⋯⋯你的團隊合作。每位調查員失去  1個行動。 |
| –2 | –6 到  –8 | ⋯⋯棄牌堆的概念。直到下一個神話階段結束，每一張將要進入棄牌堆的卡牌被吞噬。 |
| –2 |  | ⋯⋯你的疑惑。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –2 |  | ⋯⋯1張由遊戲組織者選擇的卡牌。 |
| –3 |  | ⋯⋯你的行動。直到本輪結束，你不能對遊戲進行物理互動（你可以讓其他調查員幫你移動卡牌和標記）。 |
| –3 |  | ⋯⋯你的信仰。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –3 | +0/+1 | ⋯⋯你的過去。你打出過的最後一張  卡牌被吞噬。 |
| –3 | / | ⋯⋯你控制的一張才能、人脈或狀態  支援卡牌。 |



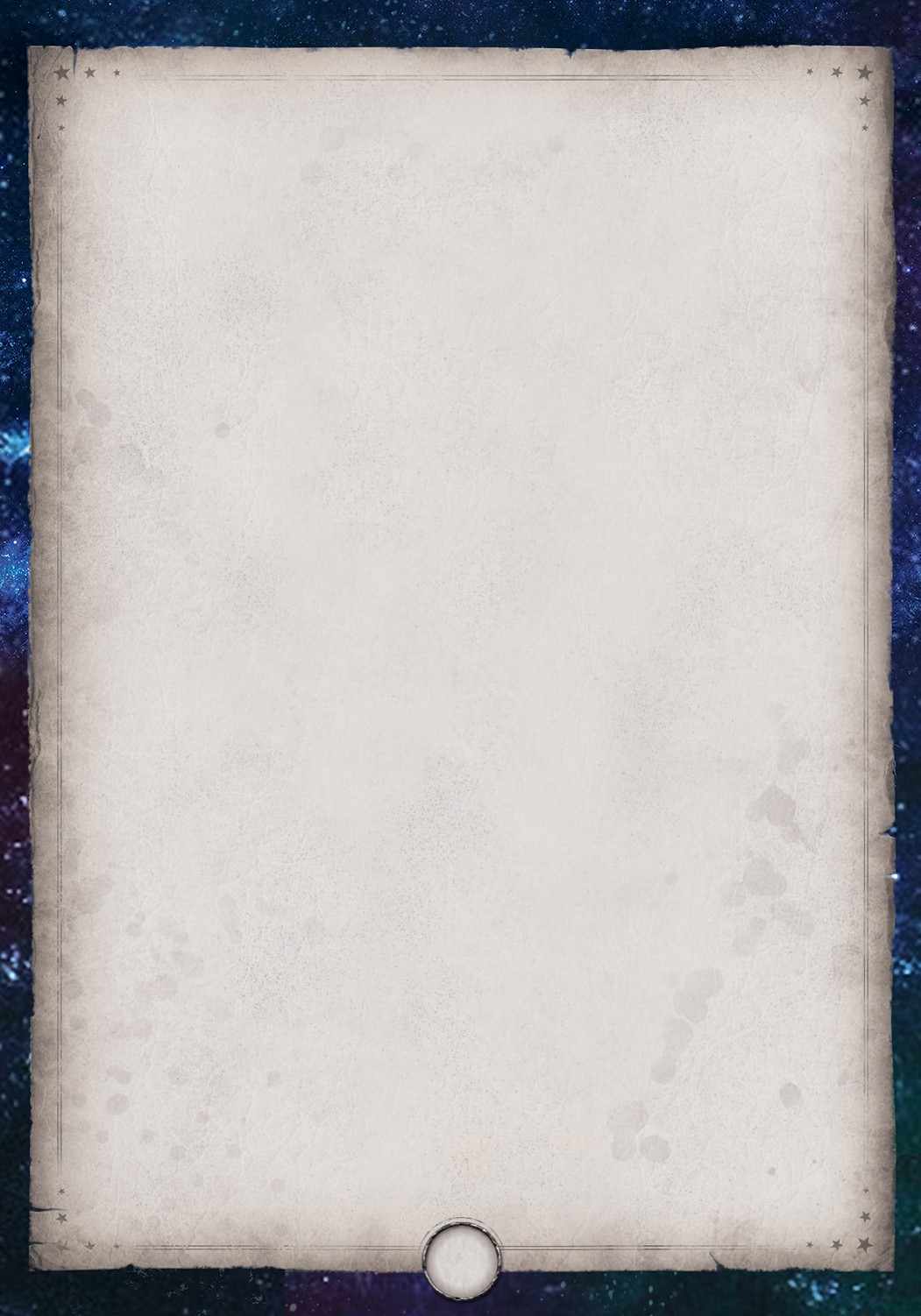
13

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| –3 | / | ⋯⋯你控制的一張才能、人脈或狀態  支援卡牌。 |
| –3 | –1 | ⋯⋯你的禮物。隨機選擇你手牌及遊  戲區域內的1張卡牌被吞噬。 |
| –3 | –2/–3 | ⋯⋯你的未來。你打出或投入的下一張卡牌被吞噬（在結算完成後吞噬）  。 |
| –3 | –4/–5 | ⋯⋯你的時間觀念。調查員不能使用計時設備，不能詢問時間，也不能觸發標題帶有“時間”、“表”、或“時”字樣的任何卡牌能力，直到推進密謀。 |
| –3 | –6到  –8 | ⋯⋯你的迷信。在剩下時間裡，你減少一個盟友槽位。 |
| –3 |  | ⋯⋯你的疑惑。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –3 |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何有害的  東西。 |
| –4/–5 |  | ⋯⋯你的靈魂。在冒險日誌中，記錄  “*你失去了靈魂*”。 |
| –4/–5 |  | ⋯⋯你的信仰。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –4/–5 | +0/+1 | ⋯⋯你的計劃。直到本輪結束，你無法消耗行動。 |
| –4/–5 | / | ⋯⋯你的反應。直到下一個神話階段結束，你不能觸發能力。 |



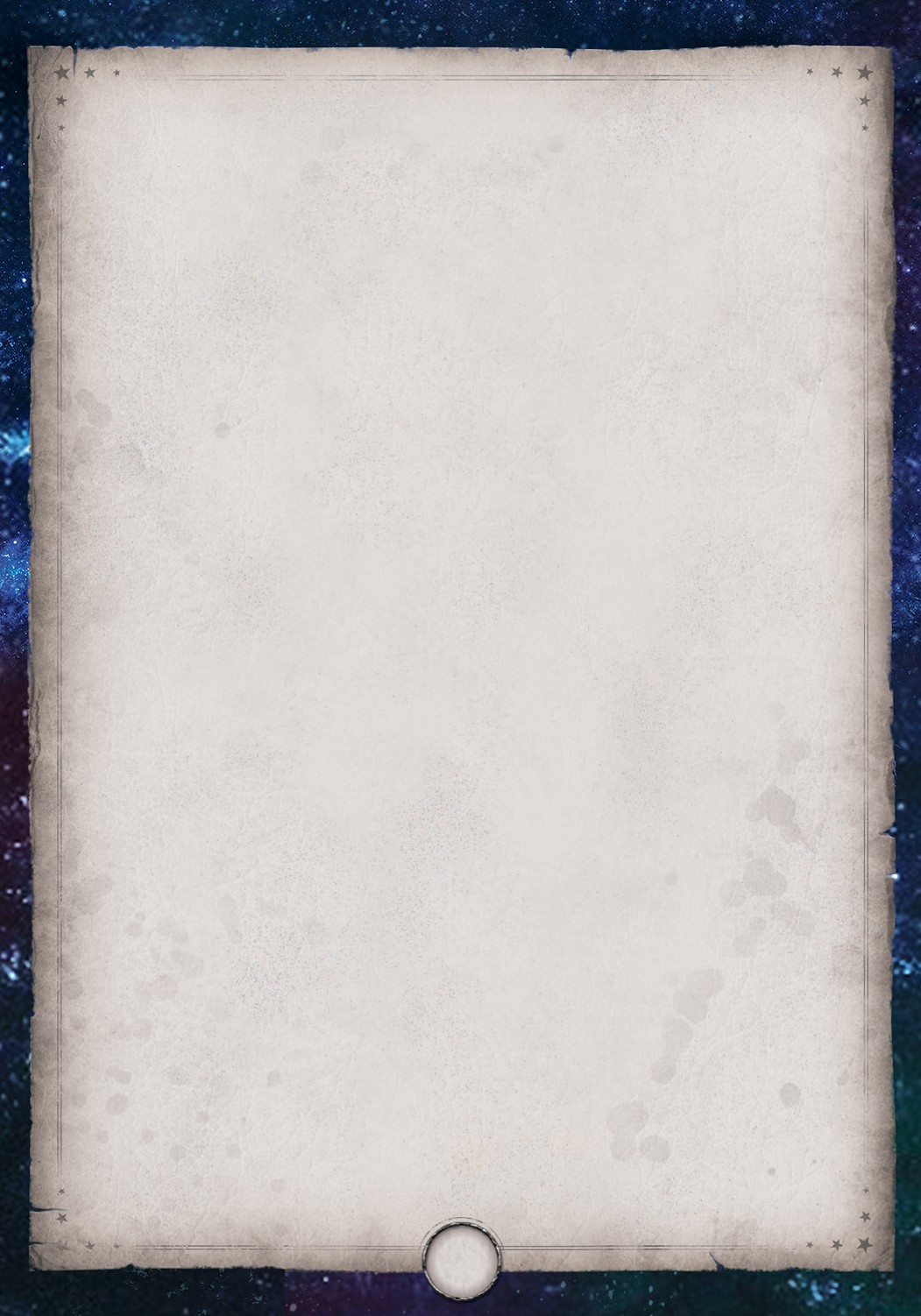
14

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| –4/–5 | / | ⋯⋯你的膽量。直到下一個神話階段結束，你不能觸發能力。 |
| –4/–5 | –1/–2 | ⋯⋯1對策。 |
| –4/–5 | –3到  –5 | ⋯⋯你的主動權。直到下一個神話階段結束，你不能觸發能力。 |
| –4/–5 | –6到  –8 | ⋯⋯你的穿着。在剩下時間裡，你減少一個服裝槽位。 |
| –4/–5 |  | ⋯⋯你的疑惑。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –4/–5 |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何有害的  東西。 |
| –6到  –8 |  | ⋯⋯救援希望。每位調查員翻開牌堆頂的牌直到找到一張盟友支援卡，將這些卡牌吞噬，然後洗混牌組。 |
| –6到  –8 |  | ⋯⋯你的信仰。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –6到  –8 | +0/+1 | ⋯⋯你的房子。搜索收藏，找出你的房子（#基礎124）；將其吞噬。 |
| –6到  –8 | / | ⋯⋯破損和傷殘。你每個受到至少1點傷害的支援卡牌。 |



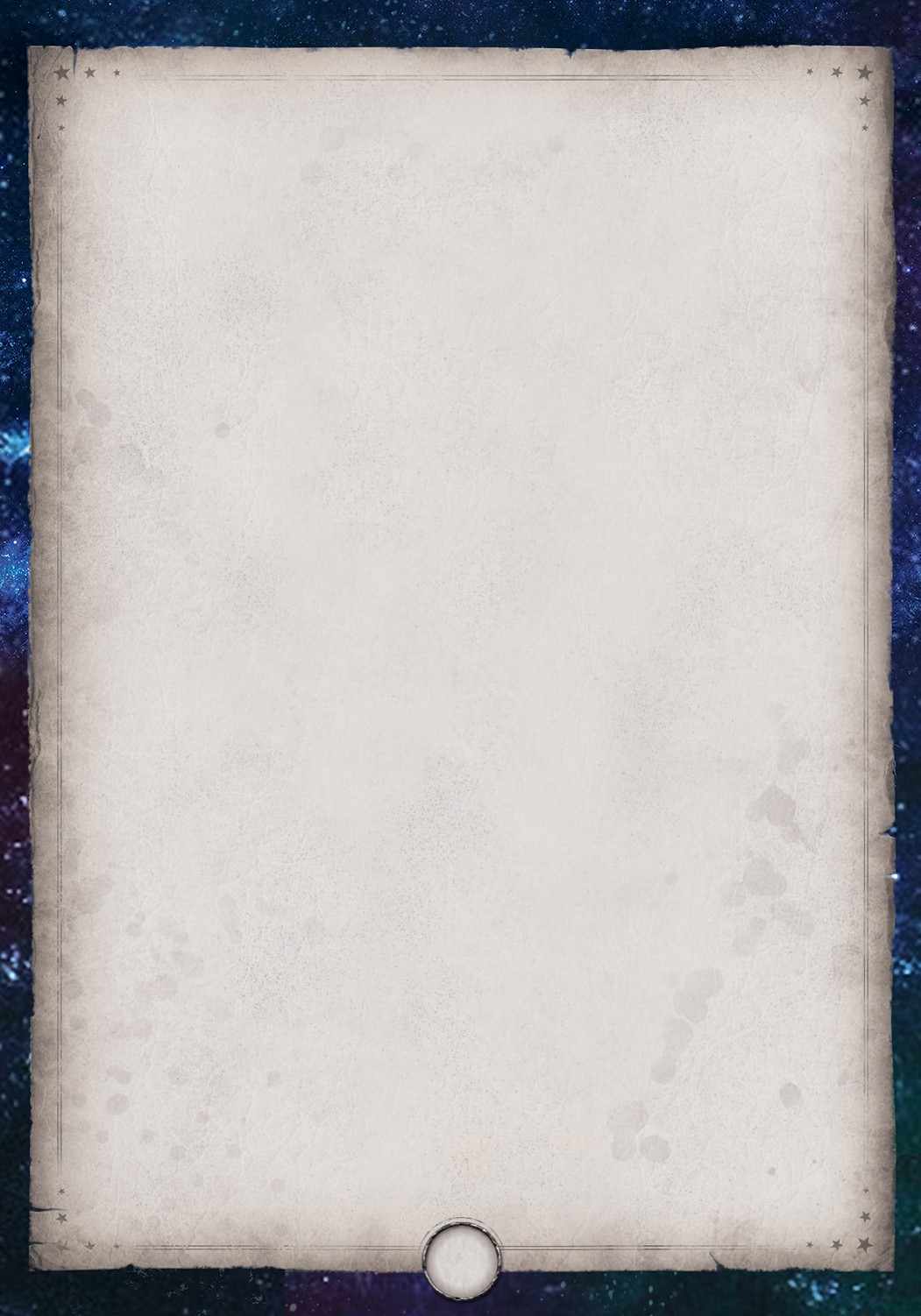
15

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| –6到  –8 | / | ⋯⋯碎裂和恍惚。你每個受到至少1點恐懼的支援卡牌。 |
| –6到  –8 | –1/–2 | ⋯⋯你手牌中每張服裝和護甲卡牌。 |
| –6到  –8 | –3 到  –5 | ⋯⋯你控制的每張服裝和護甲卡牌。 |
| –6到  –8 | –6到  –8 | ⋯⋯你的記憶。在密謀推進之前，你棄牌堆中的卡牌不能被查找、打出、返回牌堆。 |
| –6到  –8 |  | ⋯⋯你的疑惑。將這個混亂標記返還混亂袋，抽取另一個混亂標記結算本表的效果。 |
| –6到  –8 |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何可怕的東西。 |
|  |  | ⋯⋯你的策略。剩下時間裡，你不能  對團隊提出策略。 |
|  |  | ⋯⋯你棄牌堆中的所有祝福卡牌。 |
|  | +1 | ⋯⋯你控制的支援牌上的所有證據。 |
|  | 0 | ⋯⋯地面。在剩下的時間裡，調查員  不能用腳接觸地面。 |
|  |  | ⋯⋯你控制的支援卡牌上的所有供給。 |
|  |  | ⋯⋯你控制的支援卡牌上的所有彈藥。 |
|  |  | ⋯⋯你控制的支援卡牌上的所有充能。 |



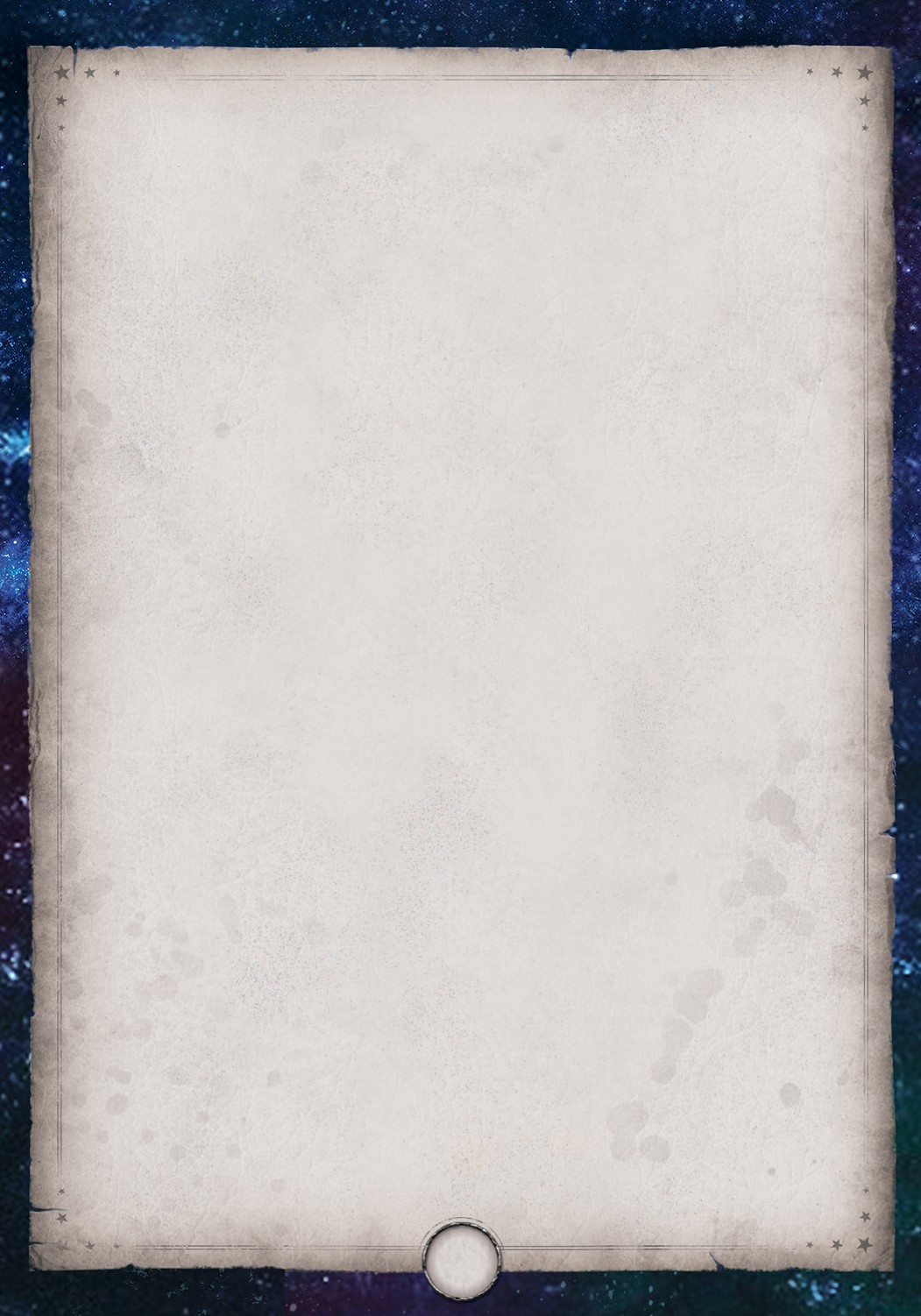
16

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ⋯⋯你控制的支援卡牌上的所有秘密。 |
|  | –1 | ⋯⋯你手牌中所有技能卡牌。 |
|  | –2 | ⋯⋯你手牌中所有事件卡牌。 |
|  | –3 | ⋯⋯你所有資源。 |
|  | –4/–5 | ⋯⋯你的職業。直到本輪結束，你的每一張卡牌都視為中立（包括調查員  ）。 |
|  | –6到  –8 | ⋯⋯你控制的和手牌中所有卓越卡牌  。 |
|  |  | ⋯⋯你棄牌堆中所有詛咒環繞卡牌。 |
|  |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何有趣的  東西。 |
|  |  | ⋯⋯時代的錯誤，在剩餘時間裡，你不能打出如今現實中不存在的卡牌。 |
|  |  | ⋯⋯你手牌中所有祝福卡牌。 |
|  | +0/+1 | ⋯⋯你的自控力。你必須儘可能在本  輪內花費儘可能多的資源。 |
|  |  | ⋯⋯你控制的費用最高的盟友支援卡。 |
|  |  | ⋯⋯你被放逐的所有卡牌。 |
|  |  | ⋯⋯你的身份。將你的調查員文本框視為空白（包括屬性），直到本輪結  束。 |
|  |  | ⋯⋯速度的概念。調查員不能獲得或執行額外的行動，直到本輪結束。 |

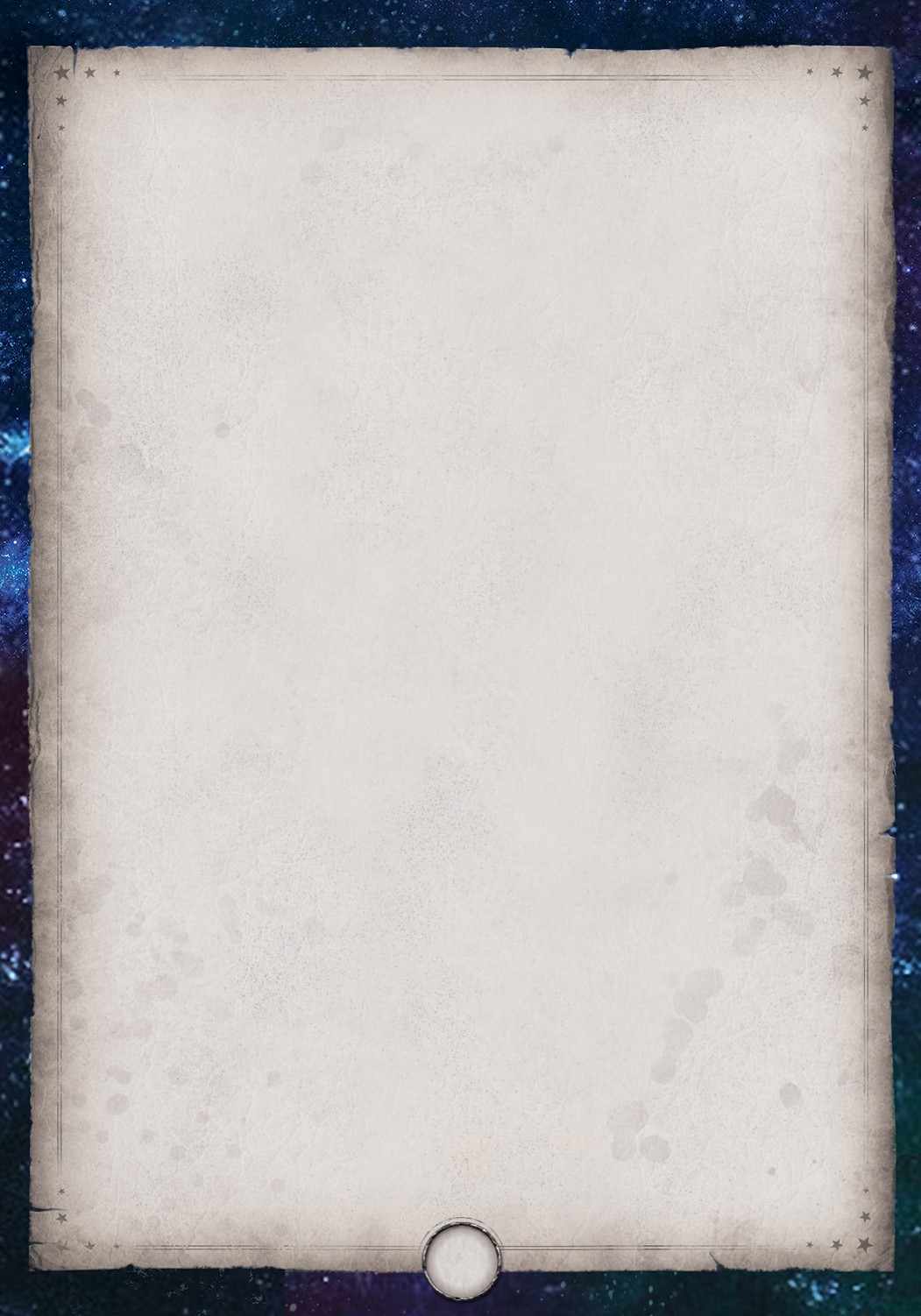


17

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | –1 | ⋯⋯你手牌中所有法術或儀式卡牌。 |
|  | –2/–3 | ⋯⋯你控制的所有法術或儀式卡牌。 |
|  | –4/–5 | ⋯⋯對動物的喜愛。直到本輪結束，你不能打出或入場生物支援卡。也不能給其他調查員展示你寵物的照片。 |
|  | –6到  –8 | ⋯⋯你控制或手牌中的所有科學卡牌  。 |
|  |  | ⋯⋯你手牌中所有詛咒環繞卡牌。 |
|  |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何奇怪的  東西。 |
|  |  | ⋯⋯構思的概念。直到本輪結束，你只能說網絡流行語。 |
|  |  | ⋯⋯你控制的所有祝福卡牌。 |
|  | +0/+1 | ⋯⋯你的自制力。直到本輪結束，每次你檢定時，必須至少投入1張符合檢定的卡牌。 |
|  | / | ⋯⋯你的緊迫感。直到本輪結束，你  不能移動。 |
|  | / | ⋯⋯你的潛力。直到本輪結束，你不  能提高技能值。 |
|  | –1/–2 | ⋯⋯你手牌中所有守護和遺物卡牌。 |
|  | –3 到  –5 | ⋯⋯你控制的所有守護和遺物卡牌。 |
|  | –6到  –8 | ⋯⋯你手牌中所有勇氣和策略卡牌。 |

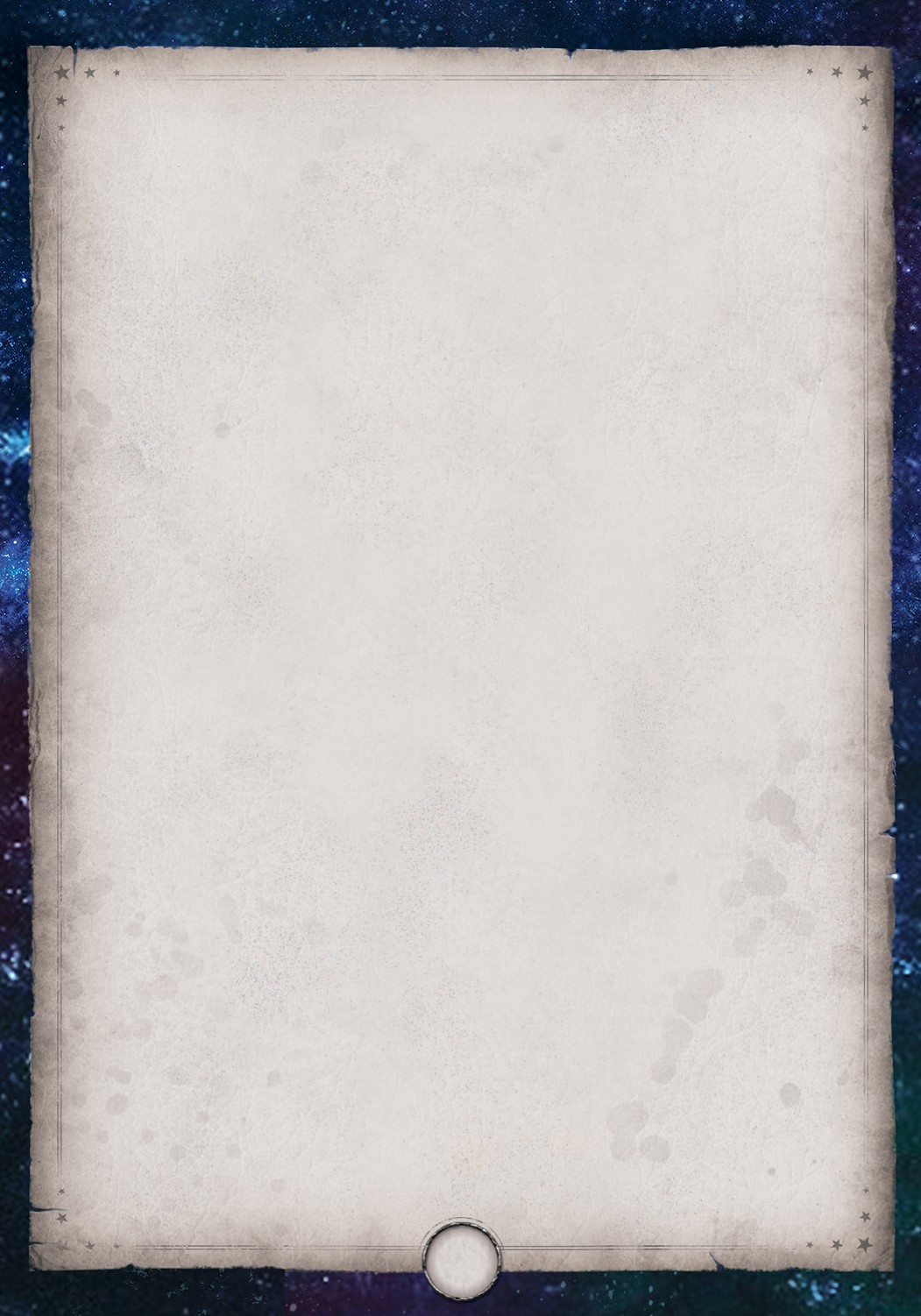


18



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何抽象的  東西。 |
|  |  | ⋯⋯你控制的所有詛咒環繞卡牌。 |
|  |  | ⋯⋯你手牌中和你場上，所有被FFG設計師簽名的卡牌。 |
|  |  | ⋯⋯直到本輪結束，打出的所有祝福  卡牌。 |
|  | +0/+1 | ⋯⋯你的方向感。直到本輪結束，你手牌中的卡牌必須倒置。 |
|  | / | ⋯⋯你的專屬。從你的手牌、棄牌堆  、牌庫和場上所有非弱點的專屬卡牌  。 |
|  | / | ⋯⋯你的基礎。直到本輪結束，你不  能執行基礎行動。 |
|  | –1/–2 | ⋯⋯你手牌中所有工具和武器卡牌。 |
|  | –3 到  –5 | ⋯⋯你控制的所有工具和武器卡牌。 |
|  | –6到  –8 | ⋯⋯你的自我意識，直到本輪結束，你不能用第一人稱來指代自己。 |
|  |  | ⋯⋯直到本輪結束，打出的所有詛咒  環繞卡牌。 |
|  |  | ⋯⋯由遊戲組織者選擇的任何實體的  東西。 |
|  | 任意 | ⋯⋯ 之後抽出的那個混亂標記。 |

19



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | ⋯⋯這個 混亂標記。 |
|  |  | ⋯⋯所有混亂標記，每輪結束時， “個體代號8L-08”釋放其中被吞噬的  一個混亂標記。 |
|  | +1 | ⋯⋯這個+1混亂標記。 |
|  | 0 | ⋯⋯這個0混亂標記。 |
|  | / | ⋯⋯本輪中你的所有剩餘行動。 |
|  | / | ⋯⋯你的耐心。在當前的密謀上放置1  個毀滅標記。 |
|  | –1 | ⋯⋯這個–1混亂標記。 |
|  | –2/–3 | ⋯⋯勝利的概念。下一次調查員將要成功並超過難度至少2點，該調查員改為自動失敗。 |
|  | –4/–5 | ⋯⋯舒適感。將冒險輔助卡翻到“困難/專家”面，直到本局遊戲結束。 |
|  | –6到  –8 | ⋯⋯你最喜歡的一張卡牌。它可能在你的牌庫中，無論如何你都要把它找到，哪怕它不是這個遊戲裡的。 |
|  |  | ⋯⋯所有混亂標記，每輪結束時， “個體代號8L-08”釋放其中被吞噬的一個混亂標記。 |
|  |  | ⋯⋯《詭鎮奇談：卡牌版》，包括在座的每個人，遊戲結束。 |

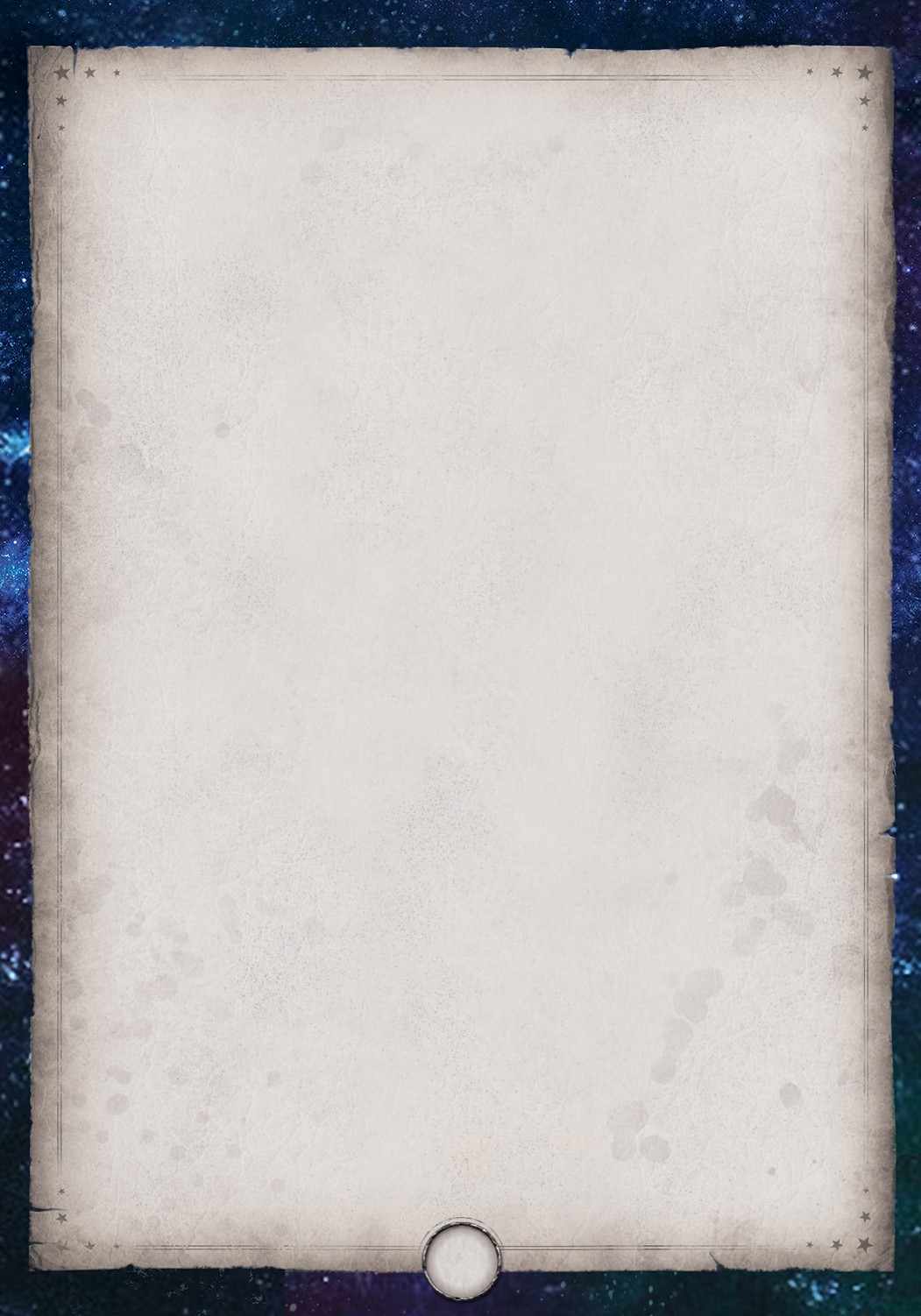
20

# 新的游戏组织者规则

当进行重返吞噬万物的时候！在*多组史诗*模式中，游戏组织者的角色可以加入抗性元素，允许游戏组织者作为实验代号L-08本身的延伸。如果使用前边的变体规则：放

## 畸变复体

到一边的复体敌人复制效果满足条件必然触发。

這個擴展包括9個新敵人的卡牌——畸變復

體。這些敵人不在單組團隊模式中使用，而是在多組史詩模式中直接交給遊戲組織者。如果調查員超過3組，不加入超過的組；將這些畸變復體分成三份，並為每組分配一份

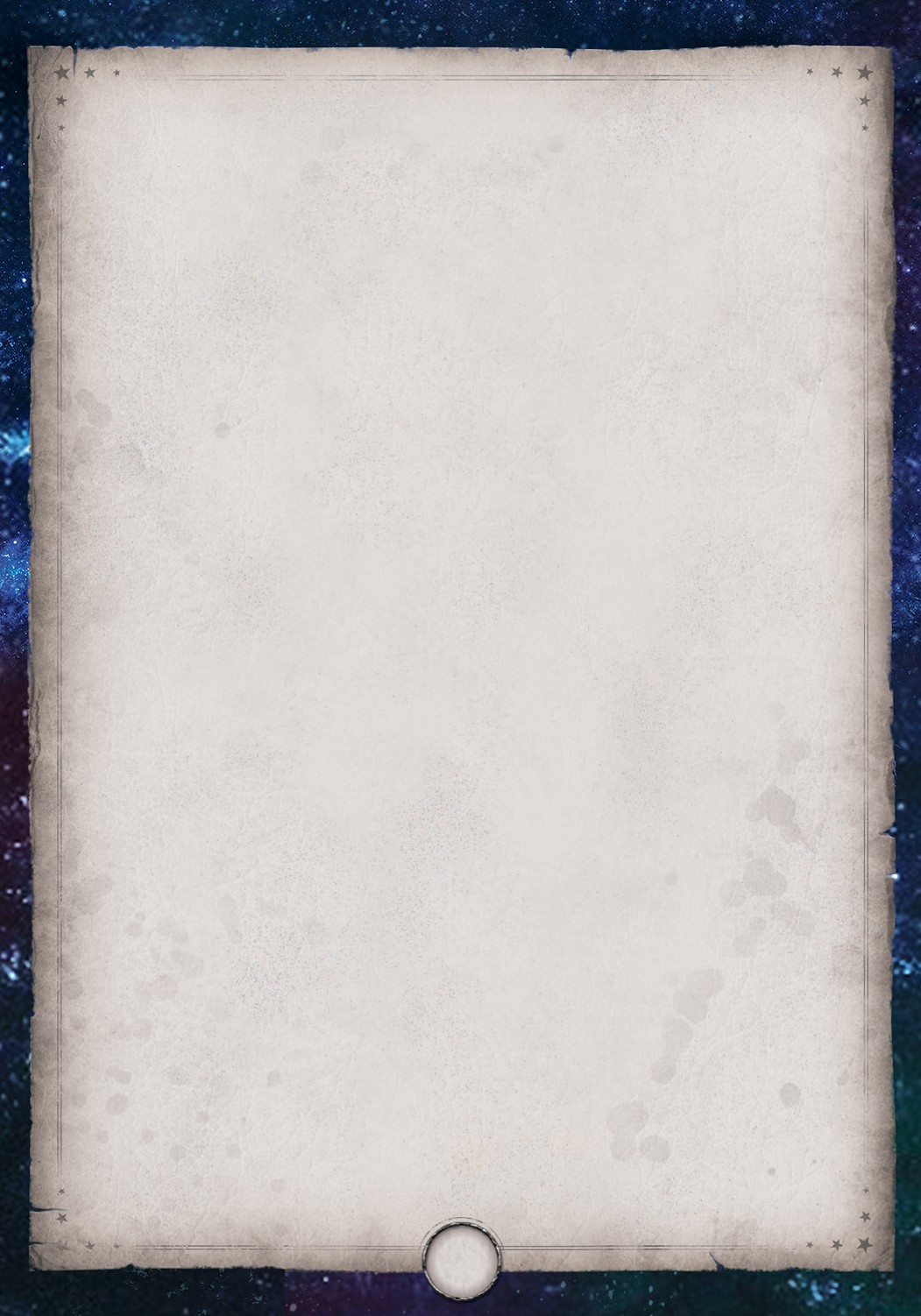
。（如果有不止一個遊戲組織者，每個組都應該選擇他們一同進行多組史詩的組，跟這些組共同使用一套畸變復體。）

這些敵人都有一種“**複製**”能力，遊戲組織者在看到一組調查人員滿足一個特定的情況時，就可以生成敵人。該組可以通過指示採取對抗措施來取消該敵人的生成。

Æ 觸發畸變復體的複製能力是可選的。遊戲組織者在決定是否這樣做時，應自行決定

。(為了獲得最好的體驗，不要選擇一個正在垂死掙扎的團隊。隨着個體代號8L- 08接近死亡，你可以更加殘忍，讓調查員被打倒一兩個。)

21

Æ 複製的敵人在離開遊戲時返回給遊戲組織者。（如果他們被擊敗，他們的團塊X關鍵字仍然會觸發。）

Æ 當檢查一個團隊時，花點時間看他們的遊戲場景，並注意他們的獨特環境。可能有你可以觸發的複製能力！

## 增加沟通和团队合作

《重返吞噬萬物》增加各組之間的策略。調查員可以在各組之間自由交流，但在調查員的允許下，你可以通過尋找可能令他們受益的途徑，來幫助他們。

如第6頁所述，您可以選擇決定使用某些地點的能力來影響其他組的遊戲狀態。如果您選擇這樣做，請確保在場景開始前向調查員聲明。

不同組之間的衝突很少見，但應該迅速地解決，以保持場景的運作和各方的體驗。

## 现实溶蚀的抉择

請注意，在第8-20頁上的一些新的現實溶蝕允許遊戲組織者選擇現實的哪個方面被吞噬

。試着遵循提出的方案，但如果你實在無法抉擇，你可以讓玩家重新抽取及混亂標記。

22

# 设计感悟

*哈哈！你以為我已經為阿卡姆設計完了，不是嗎？*

*好吧，好吧，從現在開始，我真的是。想想我的加戲：一封給我最喜歡的冒險的情書，以及給你，這款遊戲的優秀粉絲。我真的相信那個吞噬萬物我們做過的最好的“遊戲”場景，所以當我有機會用 一些新的內容來重繪它時，我非常興奮。在設計場景時，我總是把一些想法留在剪輯室的地板上，所以當我有機會回到其中的一些概念時，它會很有趣*

*。有運行這個場景多次在阿卡姆之夜遊戲組織者，我也想找到一些方法讓經驗更豐富的我，但對於其他玩家想要組織點遊戲在家裡或在他們友好那裡也或者當地桌遊商店。*

*我們也想找到一種方法，讓這種體驗成為一個令人難忘的場景，即使是對於那些沒有機會在多組史詩模式中體驗這種場景的玩家。我腦海中首先想到的是：“我們絕對需要做軟泥調查員。”我們把這個想法笑了起來，就像一個有趣的笑話大約15秒*

*，然後意識到這實際上是一個偉大的想法——這實際上呼應了整個場景的那一刻。於是，“蘇子 ”就誕生了*

*我們希望你喜歡這個有趣的回到《詭鎮奇談：卡牌版》最難忘的場景，並期待接下來會發生的事情。你很快就會知道，黑水鎮並不是唯一一個要被吞噬的地方。*

*– MJ Newman*

23

制作人员

擴展遊戲設計： MJ Newman with Nicholas Kory

製作人： Molly Glover with Corey Scott

編輯：B.D. Flory

遊戲規則專家：Alex Werner產品線經理：Caitlyn McGrath遊戲設計經理： Paul Klecker

《詭鎮奇談》劇情概況：Daniel Lovat Clark, Ryann Collins, Josiah “Duke” Harrist, and Philip D. Henry

文化與敏感性校核： The members of the FFG Cultural Sensitivity Panel

擴展美術設計： Joseph D. Olson

平面設計經理：Mercedes Opheim

藝術指導： Jeff Lee Johnson and Kate Swazee

常務藝術總監：Tony Bradt

質量保證專家： Zach Tewalthomas

視覺創意總監：Brian Schomburg

工作室運營總監： John Franz-Wichlacz

產品戰略總監：Jim Cartwright

高管遊戲設計師：Nate French

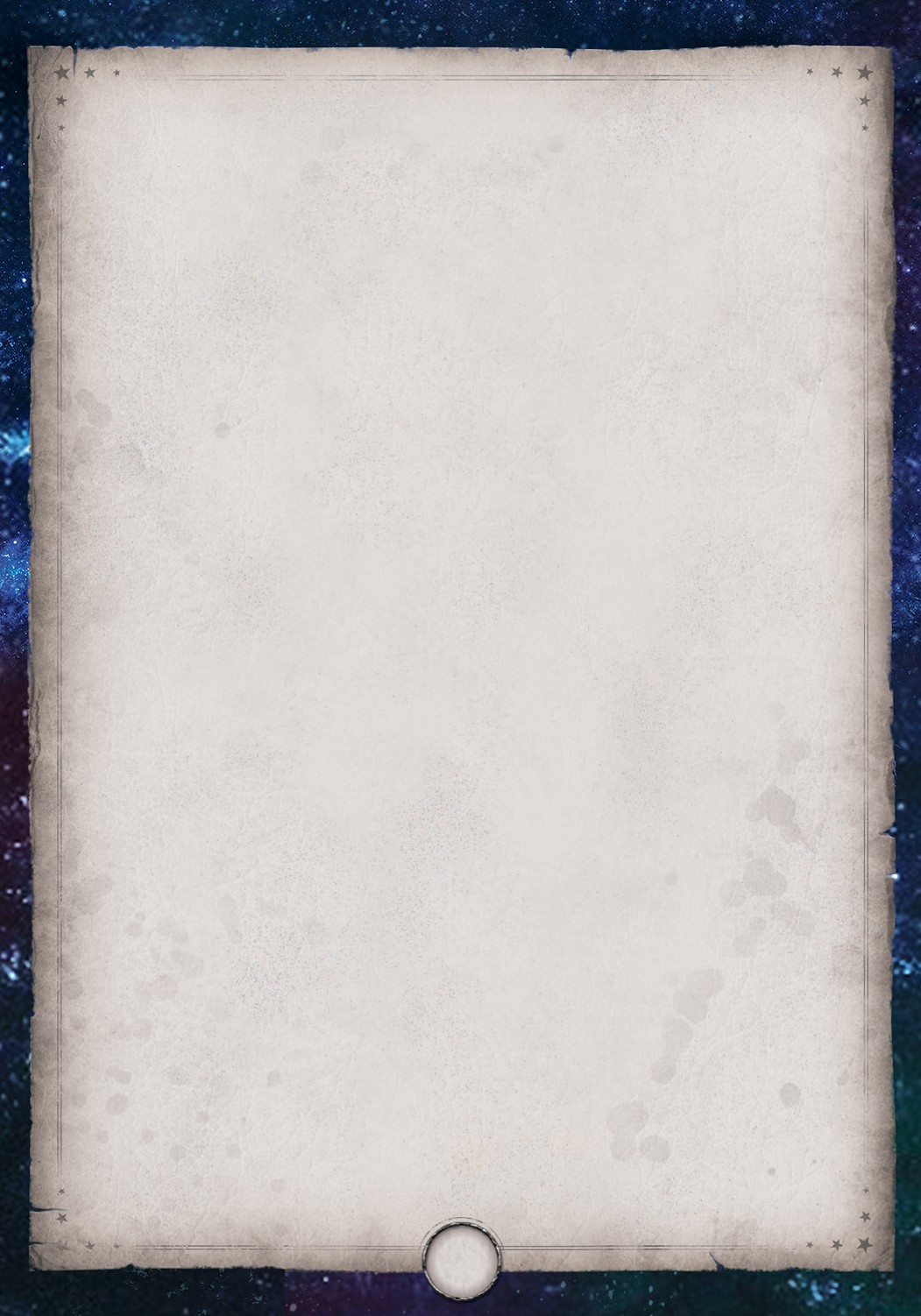
工作室負責人：Chris Gerber

遊戲測試：

翻译与校对：狗头军师

泰伯利安

Avita Amoeba, Dalia Berkowitz, Olivia Bicott, Ryan Blood, Shelley Danielle, Sam Fuhrman, Mike Fulton, Nicholas Kory, Kenny Ling, Waleed Ma’arouf, Josh Parrish, Davi Paulino, Daniel Salinas, and Owen Weldon

FANTASY FLIGHT GAMES

TM/® & © 2023 FFG

24